

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



CYTADELA

KSIĘGA MISJI

Bagna Tatalii to okrutne miejsce. Przynajmniej dla tych, którzy boją się ubabrać sobie łapy. Życie to walka. A walka ma być skuteczna. Musisz więc opanować wewnętrzny ogień i wzmocnić swoją wytrwałość, by nigdy cię nie zawiodła. Kto nie włada sobą, nie jest godzien władać Cytadelą.

W tym rozszerzeniu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** czeka na was sporo nowości, w tym karty Wydarzeń, dodatkowa frakcja, nowe scenariusze, a także garść opcjonalnych zasad pozwalających wam zmodyfikować rozgrywkę z zestawu podstawowego.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2	c) Arogancja	6
2. Nowe elementy gry	3	4. Tryb starcia	8
a) Wydarzenia	3	a) W poszukiwaniu Graala	8
b) Szkoły Magii	4	5. Kampania Cytadeli	10
c) Lokacje na mapie	4, 26	a) 1: Wsie i farmy	10
3. Tryb sojuszu	5	b) 2: Pochód nieumarłych	16
a) Dodatkowe zasady	5	c) 3: Spalenie Tatalii	21
b) Zakończenie scenariusza	5	6. Twórcy	27

KOMPONENTY

7 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 3 kafelki Dalekie
- 2 kafelki Bliskie
- 1 kafelek Centralny

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

2 figurki Bohaterów

7 figurek Jednostek

1 planszетка Bohatera (dwustronna)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

2 karty Jednostek Neutralnych

3 karty Astrologowie Ogłaszają

8 kart Artefaktów

20 kart Zaklęć

4 karty Zdolności


6 kart Specjalności

20 kart Wydarzeń



8 kart Statystyk

- 4 karty Obrony
- 2 karty Mocy
- 2 karty Wiedzy



9 żetonów Złota

- 3 × 1 
- 3 × 3 
- 3 × 10 

6 żetonów Budulców

- 3 × 1 
- 3 × 3 

4 żetony Kosztowności

- 3 × 1 
- 1 × 3 

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

1 żeton Morale

30 akrylowych kostek

- 10 czarnych
- 20 ciemnozielonych

NOWE ELEMENTY GRY



WYDARZENIA

Wraz z Cytadelą do gry wchodzi nowy rodzaj wydarzeń, których opisy znajdziecie na kartach Wydarzeń. Oznacza to, że przebieg rozgrywki będzie teraz modyfikowany przez:

- wydarzenia opisane na kartach Astrologowie Ogłaszają*
- Wydarzenia Czasowe*
- wydarzenia opisane na kartach Wydarzeń

*Szczegółowy opis ich działania znajdziecie na stronach 9–10 Księgi Zasad.

KARTY WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń rozpatrywane są w każdej rundzie Zasobów (z wyjątkiem pierwszej), zaraz po tym jak wszyscy gracze otrzymają swoje Zasoby. Pierwszy gracz dobiera pierwszą kartę Wydarzenia i rozpatruje ją zgodnie z jej opisem. W kolejnej rundzie Zasobów kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) dobiera i rozpatruje kolejną kartę Wydarzenia.

Karty Wydarzeń wpływają na różne aspekty gry, a ich efekty rozpatrywane są natychmiast. Potasowaną talię Wydarzeń umieście zakrytą nieopodal toru Rund.



karta Wydarzenia

1. Nazwa
2. Tekst fabularny
3. Efekt

ROZPATRYWANIE KART WYDARZEŃ

Za każdym razem, gdy rozpatrujecie kartę Wydarzenia, stosujcie się do poniższych zasad.

- Karty Wydarzeń używane są wyłącznie w scenariuszach wieloosobowych.
- O ile nie podano inaczej, gracze wykonują akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, poczynając od osoby, która dobrała rozpatrywaną kartę Wydarzenia.
- Jeśli przedstawione na karcie akcje nie są ze sobą powiązane, możecie je wykonywać jednocześnie.
- Jeśli po rozpatrzeniu wydarzenia pozostały wam jakieś niewykorzystane karty z nim związane, wtasujcie je z powrotem do ich talii.



SZKOŁY MAGII

Niektóre karty odwołują się do konkretnych Szkół Magii – Powietrza, Ognia, Ziemi albo Wody. Każde zaklęcie należy do jednej z nich, co możecie poznać po stylizowanych zdobieniach w rogu grafiki.



UWAGA: Magiczna Strzała jest wyjątkiem i przynależy do wszystkich Szkół Magii, jednak w danym momencie może otrzymywać premie za przynależność tylko do jednej z nich.



Szkoła Magii Ognia



Szkoła Magii Wody



Szkoła Magii Powietrza



Szkoła Magii Ziemi

LOKACJE NA MAPIE

W rozszerzeniu Cytadela znajdziecie jeszcze więcej kafelków Mapy z nowymi lokalizacjami do odkrycia. Szczegółowe informacje na ich temat podano na stronie 26.





Ten czteroosobowy tryb wymaga co najmniej jednego rozszerzenia wprowadzającego dodatkową frakcję, dzięki której stworzycie dwa 2-osobowe sojusze.

DODATKOWE ZASADY

W tym trybie obowiązują następujące dodatkowe zasady:

- Sojusz to drużyna złożona z 2 graczy. Jest on tworzony na początku gry i trwa aż do zakończenia danego scenariusza.
- Na początku scenariusza każdy gracz wybiera swoją frakcję.
- Gracze będący w sojuszu mogą wymieniać się Artefaktami. By to zrobić, ich Bohaterowie muszą znajdować się na sąsiadujących polach.
- Sojuszniczy gracze mogą się również wymieniać Zasobami, jednak w tym przypadku ich Bohaterowie nie muszą sąsiadować ze sobą na Mapie. Wymiany Zasobów możecie dokonywać w turze dowolnego członka sojuszu.
- Żaden gracz nie może **Oflagować** lokacji, która została już **Oflagowana** przez członka jego sojuszu.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Członkowie sojuszu wspólnie odnoszą zwycięstwo albo porażkę (jeśli spełnią warunki którejs z tych opcji). Nie rywalizują między sobą o to, komu lepiej poszła gra ani kto bardziej przyczynił się do zwycięstwa.





TRYB SOJUSZU

AROGANCJA

Kiedyś, wiele stuleci temu, na całym świecie panował pokój. Cztery kultury żyły w harmonii i swobodnie mieszały się ze sobą. A potem do władzy doszedłeś ty i zauważyłeś, że byłoby dla ciebie znacznie lepiej, gdybyś władał całym światem.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 8 × kafelek Bliski (IV–V), 4 z nich muszą zawierać Obelisk
- 2 × kafelek Centralny (VI–VII), 1 z nich musi zawierać Graala
- 8 × kafelek Daleki (II–III) — każdy z graczy otrzymuje 2 kafelki Dalekie i umieszcza je zakryte obok swojej planszетки Bohatera do wykorzystania w trakcie rozgrywki

UWAGA: Przed rozłożeniem kafelek Bliskich rozdzielcie je na dwa stosy (z Obeliskiem i bez niego). Układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

13

4

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 2 Garstki jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA


W trakcie gry:

- Tylko Bohater Główny może zdobyć żeton Graala.
- Tylko jeden Graal może zostać zdobyty, nawet jeśli na mapie są 2 kafelki z Graalem.
- Sojusz nie może odwiedzić pola z żetonem Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 4 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej 1 raz.
- By zdobyć żeton Graala, Bohater gracza musi zużyć 2 PR na polu Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez innego Bohatera, zwycięzca Walki przejmuje żeton Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala podda się podczas Walki, żeton Graala należy położyć na polu, na którym poddał się ten Bohater.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez Jednostki Neutralne, żeton Graala należy położyć na polu, na którym Bohater ten został pokonany.
- Żeton Graala zwiększa przychód danego gracza o 5 .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, sojusz musi dostarczyć żeton Graala do jednego ze swoich miast przed końcem 12. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3., 6. i 9. rundy każdy Bohater otrzymuje .

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 12. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.





TRYB STARCIA

W POSZUKIWANIU GRAALA

Gdzieś w okolicy ukryty jest Graal i to właśnie siebie wynajęto, by go odnaleźć i odzyskać. Ale strzeż się! Sługi ciemności również go szukają!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10–13 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Graala
- 4 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

UWAGA: Przed rozłożeniem kafelków Bliskich rozdzielcie je na dwa stosy (z Obeliskiem i bez niego). Układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.

Scenariusz 3-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Graala
- 6 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

UWAGA: Przed rozłożeniem kafelków Bliskich rozdzielcie je na dwa stosy (z Obeliskiem i bez niego). Układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

16

4

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE


Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 2 Grupy jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Tylko Bohater Główny może zdobyć żeton Graala.
- Tylko jeden Graal może zostać zdobyty, nawet jeśli na Mapie są 2 kafelki z Graalem.
- Żaden gracz nie może odwiedzić pola z żetonem Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 2 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej 1 raz.
- By zdobyć żeton Graala, Bohater gracza musi zużyć 2 PR na polu Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez innego Bohatera, zwycięzca Walki przejmuje żeton Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala podda się podczas Walki, żeton Graala należy położyć na polu, na którym poddał się ten Bohater.

- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez Jednostki Neutralne, żeton Graala należy położyć na polu, na którym Bohater ten został pokonany.
- Żeton Graala zwiększa przychód danego gracza o 5 .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, Główny Bohater gracza musi zdobyć żeton Graala i dotrzeć z nim do Miasta swojej frakcji.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 10. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

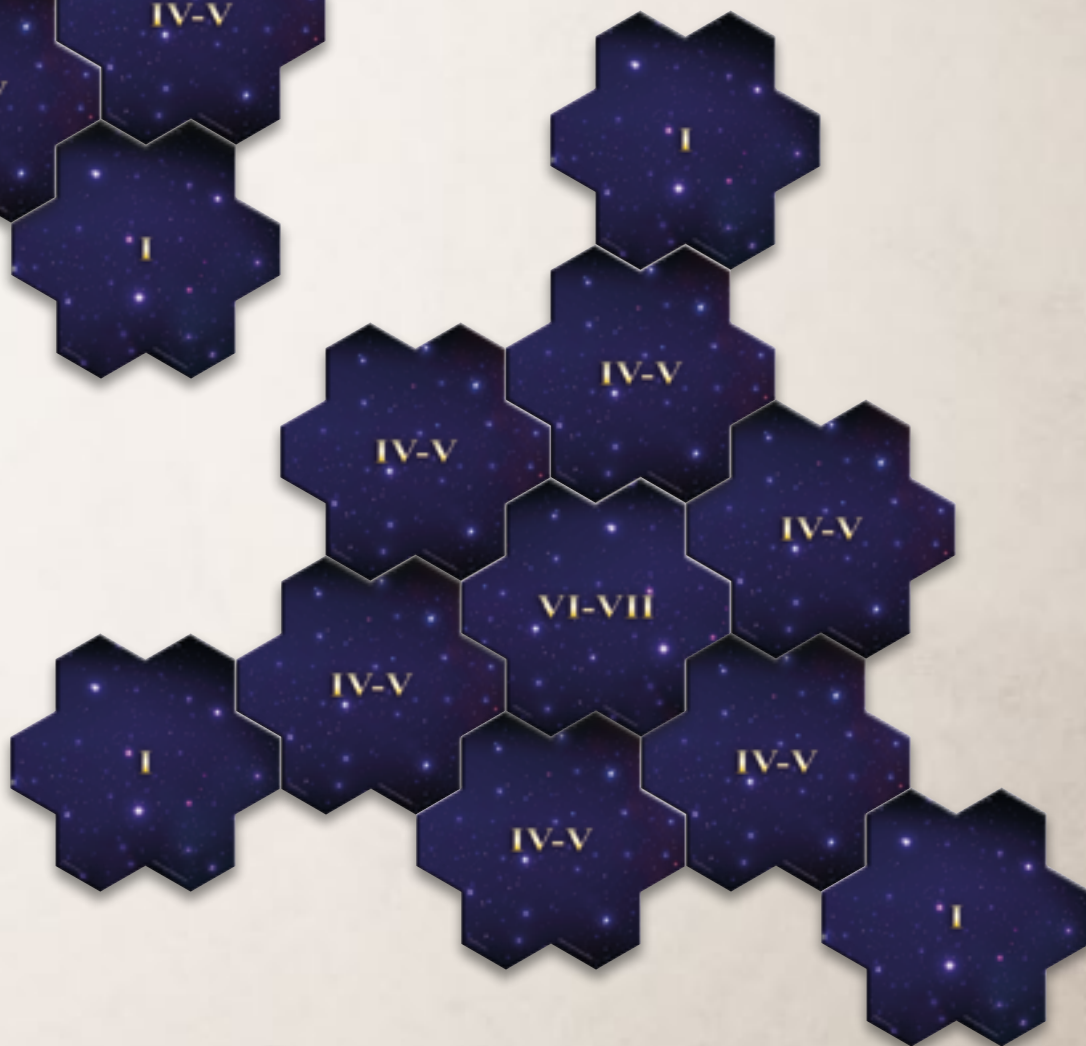
Jeśli do końca 10. rundy powyższy warunek nie zostanie spełniony, ale jeden z graczy będzie mieć żeton Graala, zyskuje on więcej czasu – do końca 13. rundy – na dostarczenie Graala do swojego Miasta frakcyjnego. Jeśli nie zdoła tego zrobić, gracz ten również przegrywa.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3. i 9. rundy każdy Bohater otrzymuje +1 PR.



SCENARIUSZ
3-OSOBOWY





KAMPANIA CYTADELI – IGRANIE Z OGNIEM

1. WSIE I FARMY

Wraz z odrodzeniem Erathii zniknęli wyznawcy nekromanckiego kultu lorda Haarta. Jednak wygląda na to, że jakoś udało im się przetrwać, a teraz wskrzesili swego mentora i przenieśli się do Tatalii.

W tym samym czasie, po ukończeniu nauk pobieranych u duchownych w Steadwick, stolicy Erathii, wiedźma Adrienne powraca do swojej ojczyzny – Tatalii. Jej pobratymcy traktują ją z nieufnością, gdyż specjalizuje się w magii ognia, sztuce rzadko spotykanej w tej krainie. Adrienne odkrywa, że martwy rycerz zamienia okoliczną ludność w nieumarłych.

Powróć do swej ojczyzny i pokonaj to zło wcielone. Twym celem jest całkowite oczyszczenie kraju z plagi nieumarłych.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Cytadela

Bohater frakcji: Wybierz – Adrienne albo Wystan

Armia frakcji: Garstka Gnolli, ★ Rozbójnicy*

Zasoby początkowe: 12 🍷

Budynki początkowe: brak

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Przeszukaj (3) talię Artefaktów.
- Przeszukaj (3) talię Zaklęć.
- 4 🍷

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Plemię Nocy

Armia Wroga: Grupa Wampirów, Grupa Liczy, Grupa Zombie, ★ Mumie*

Talia Wroga: 4 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga: 2 × Kłątwa

Uwagi: Przygotuj kartę Zombie do późniejszego użycia w scenariuszu.

**Przed rozpoczęciem scenariusza znajdź tę kartę w odpowiedniej talii Jednostek Neutralnych.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Cytadela (S5)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × Zamek (wybierz z: F3, F6, F9)
- 1 × Cytadela (wybierz z: F13–F15)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

- 1 × Nekropolia (wybierz z: N1, N4)
- 2 × Cytadela (N9, N10)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera Cytadeli na pustym polu na lewym dolnym kafelku Mapy – jak najdalej od kafelka Początkowego Cytadeli. Upewnij się, że ten kafelek jest ułożony tak, że puste pole jest najbardziej wysuniętym na lewo polem Mapy.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Cytadeli obowiązują następujące zasady:

- Lewy dolny kafelek Mapy jest już odkryty.
- Gdy twój Bohater awansuje na V poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Dopóki nie zajmiesz Miasta, nie możesz ani produkować Zasobów, ani Rekrutować jednostek, używając swoich Budynków Miasta.

- Przygotuj dwie karty Zdolności „Dyplomacja” do użycia w wydarzeniu specjalnym fabuły.
- Karty Zdolności „Dyplomacja” możesz użyć do Rekrutowania ★ i ☆ jednostek bez posiadania w Mieście odpowiednich Siedlisk.
- Gdy wywołasz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zastąp 1 ★ jednostkę Garstką Zombie.
- Jeśli twój Bohater odwiedzi Obelisk przed 6. rundą, nic się nie dzieje. Jeśli zrobi to później, wywołuje wydarzenie specjalne fabuły.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Wypełnij warunki opisane we fragmencie „Rzeczy stałe i niezmiennie”.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Nie uda ci się zająć Miasta w ciągu 4 rund.
- Nie wypełnisz warunków opisanych we fragmencie „Rzeczy stałe i niezmiennie”.

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Błagamy, pomóż!”.

4. runda:

- Jeśli na koniec tej rundy nie kontrolujesz Miasta – wszystko stracone! Przegrywasz!

6. runda:

- Przeczytaj fragment „Rzeczy stałe i niezmiennie”.

8. runda:

- Usuń czarne kostki ze wszystkich lokacji na Mapie. Lokacje te możesz odwiedzić ponownie.

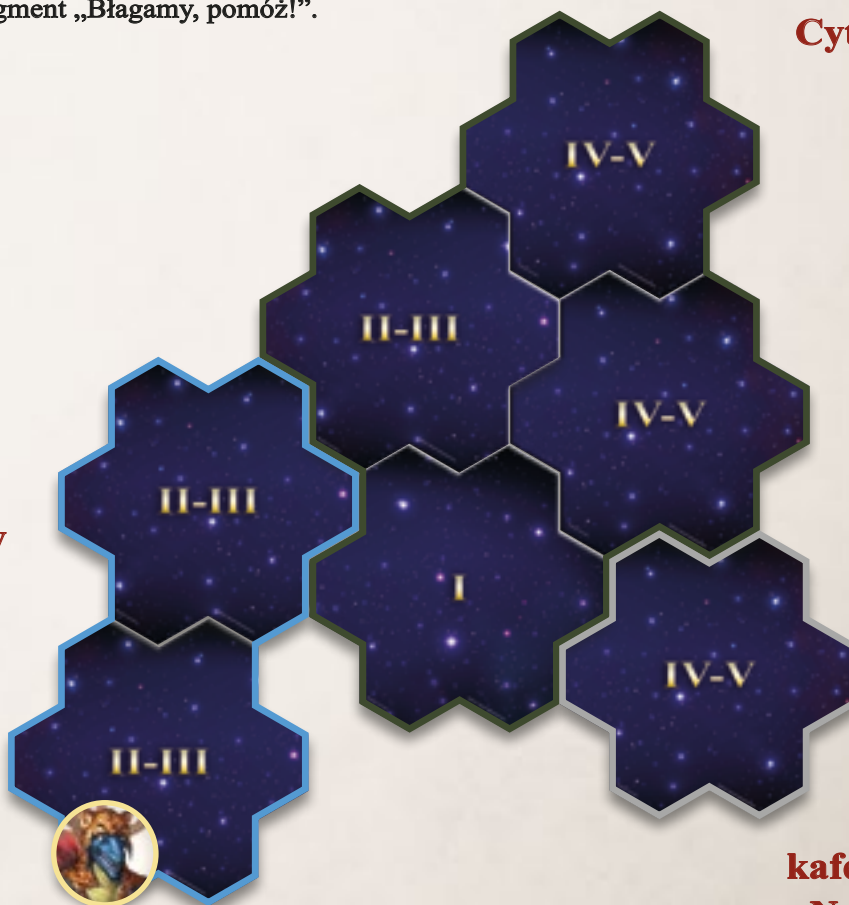
13. runda:

- Na koniec tej rundy przegrywasz, jeśli nie udało ci się wypełnić warunków opisanych we fragmencie „Rzeczy stałe i niezmiennie”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Promyk światła w mroku”.

**kafelki Mapy
Zamku**



**kafelki Mapy
Cytadeli**

**kafelki Mapy
Nekropolii**

OPOWIEŚĆ

BŁAGAMY, POMÓŻ!

Adrienne wspięła się na wzgórze, by rozejrzeć się po okolicy. Rozciągający się po drugiej stronie wzniesienia krajobraz jeszcze bardziej przypominał jej ukochaną Tatalię. Las był gęstszy, a zielone łąki stopniowo ustępowały omszałym moczarom. Kątem oka dostrzegła nawet plamkę barwnych ziół, które rosły w jej rodzinnych stronach.

A jednak widok ten nie przyniósł jej wiele radości. Gdzie nie spojrzeła, w oczy kłuła ją chorobliwie nienaturalna pustka. Kominy bez dymu. Wozy bez koni. Nawet po zmęczonych polną pracą chłopach ani śladu. Trudną podróż z Erathii osładzała sobie, marząc o chwili, gdy wreszcie znów ujrzy Tatalię... Jednak z każdym opustoszałym miastem, które mijala, rzeczywistość raczyła ją kolejną łyżką dziegciu.

– Ani żywej duszy – pomyślała na głos. – Jedyne odrażający odór...

Nawet drażniące piski dzieci byłyby miłsze od tej ciszy. Albo ich drwiny.

Ognista Wiedźma, jak zaczęli ją nazywać, nie zniesie długiego rozstania ze swą krainą, pomimo że nie jest w niej zbyt mile widziana. Lud Tatalii obawia się magii ognia i unika tych, którzy się nią posługują. To jednak była cena, którą Adrienne, gotowa była zapłacić. Wiedząc, jaką potęgę zapewnia moc ognia i pragnąc nią zawładnąć, Adrienne pozwoliła żądzy wiedzy pokierować swym losem, podporządkowała jej każdy krok. Opuściła nawet dom i zostawiła cały swój świat za sobą...

Nawet raz nie żałowała tej decyzji. Czas spędzony na nauce u duchowych nie poszedł na marne. Bez tego nigdy nie zostałyby tym, kim była teraz. Jednak zbyt długo pozostawała z dala od moczar, które kocha i zwie swym domem.

Nagle poruszenie w zaroślach pod pobliską sosną wyrwało ją z zadumy. Ruszyła biegiem w stronę drzewa. W krzakach coś zaszeleściło. Adrienne przygotowała się na atak. Nawet w Erathii pojawiają się groźne bestie. Lecz tym razem to nie były zwierzęta, a chlōpi. Ich twarze i wynędzniałe ciała pokrywała zastygła krew. Ich spojrzenia przepęlniały zgroza. Ledwo byli w stanie opowiedzieć o koszmarze, którego doświadczyli. W końcu jeden z nich, ośmielony zachętą i łykiem świeżej wody, zaczął urywaną i niemal niezrozumiałą opowieść.

– Pra-pracowałem w polu, a moja żona zbierała z dziećmi jagody. – Wieśniak zamknął oczy, by zdusić w sobie te obrazy, i wziął głęboki wdech. – Po-potem

wokół nas rozległo się zawodzenie, jakiego nikt wcześniej nie słyszał. Skamieniały ze strachu patrzyłem, jak te okropne stwory płynęły ku mojej rodzinie. – Szloch odebrał mu głos. – Potem biegłem, biegłem i biegłem. Nie obejrzałem się ani razu. Mortimer znalazł mnie dwa dni później. Ale on już teraz nie żyje... mniej więcej. Chodzi, ale nie widzi ani nie słyszy, że jesteśmy jego przyjaciółmi. Zabił własnego syna! – W końcu mężczyzna załamał się zupełnie i zaczął wyć jak dziecko.

Te wieści były gorsze niż cisza. Dużo gorsze.

Tym bardziej że nie wiadomo nawet, KTO tego dokonał ani DLACZEGO...

Twój Bohater natychmiast zdobywa 1 poziom Doświadczenia – zamiast normalnie dobieranej karty Zdolności dobierz kartę Dyplomacji. Gdy już dobierzesz rękę początkową swojego Bohatera, na wierzchu swojej talii M&M umieść drugą kartę Zdolności „Dyplomacja”.

Jeśli wejdiesz na pole z wrogim Miastem, możesz spróbować je zająć. Miasta broni armia Jednostek Neutralnych III poziomu. Po zajęciu go przeczytaj fragment „Miasto Basdar”.

MIASTO BASDAR

Gdy twoje wojska podchodzą do na wpół zniszczonego miasta Basdar, wśród żołnierzy dają się słyszeć ponure pomruki. Martwią się o swe domy i rodziny. Zastanawiają się, kiedy powrócą z wojny i czy będą mieli do czego wracać. Takie rozterki źle wpływają na morale. Trzeba czym prędzej coś zrobić. Muszą nadejść jakieś dobre wieści, w przeciwnym razie z pewnością przegrasz tę wojnę.

Niestety wszystkie doniesienia potwierdzają twoje najgorsze obawy. Ktoś morduje chlōpów, aby stworzyć armię nieumarłych. Pytanie – komu ma ona służyć?

Widok samotnej dziewczynki chowającej się za czymś, co niedawno było domem, sprawia, że na chwilę odganasz czarne myśli. Jest wycieńczona, a jej sukienka jest brudna i potargana. Choć wasze zapasy są na wyczerpaniu, rozkazujesz przynieść jej rację żywnościową. Dziecko łapczywie rzuca się na jedzenie i wodę. Po zaspokojeniu pierwszego głodu zaczyna opowiadać o koszmarach na jawie, którym dzielnie stawiało czoła. Przez kilka dni dziewczynka ukrywała się przed oddziałami zwiadowczymi, bacznie obserwując garnizon wroga. Z jej relacji wynika, że znajduje się w nim pięciu mężczyzn na wielkich czarnych koniach, dziesięciu z jarzącymi się laskami i dwudziestu krwio pijców. Poza tym spostrzegła jeszcze trzydzieści pięć unoszących się w powietrzu kobiet w łachmanach. Ich oczy jarzyły się upiornym blaskiem. Po obozie

snuło się jeszcze powoli pięćdziesiąt gnijących trupów oraz setka szkieletów w szczątkach zbroi. Skończywszy swą relację, dziewczynka zaczęła szlochać z ulgi, że nic jej już nie grozi.

To musi się skończyć. To są koszmary, których dzieci nie powinny nigdy widzieć na oczy. I ty tego dopilnujesz. Z krystalizującym się w głowie planem rozkazujesz oddziałom, by zabezpieczyły teren na obóz i śpiesznym krokiem ruszasz do namiotu. Zdecydowana, by powiadomić władze Erathii o sytuacji, zaczynasz swój list...

Kiedy odkładasz pióro, na zewnątrz zapada zmierzch. Zachodzące słońce maluje ściany namiotu płomienną czerwienią. Przemykasz wzrokiem po wiadomości.

Nazywam się Adrienne, jestem tataliańską wiedźmą. Wiem, że ostatnio toczyliśmy wojnę, lecz teraz nadeszła pora współdziałania. Wracając niedawno do domu ze Steadwick, natknęłam się na grupkę wieśniaków z Brastleton. Moi ludzie zdobyli potwierdzenie informacji, że kraj nawiedzany jest przez nieumarłych. Te podłe stwory atakują Erathię. Jestem jedyną osobą, która odpowiedziała na błagania o pomoc. Wiem, że też macie poważne kłopoty z tym nowym zagrożeniem, lecz każda pomoc będzie na wagę złota.

Zadowolona z tego, że wiadomość podkreśla pilność sytuacji, wstajesz, by ją wysłać, w nadziei, że Erathianie poważnie potraktują pochodzące z Tatalii wezwanie o pomoc. Już masz opuścić namiot, gdy nagle zjawia się twój najbardziej zaufany przyjaciel i doradca, Baltron.

– Adrienne, nie ma mowy, żeby Erathia udzieliła nam pomocy, a ty zaczynasz ich o nią błagać? Oni wciąż nie mogą nam wybaczyć ostatniej wojny i pewnie sami są atakowani. Po co się tym trudzić?

– Cóż, muszę próbować. – Twoją twarz przebiega szybki uśmiešek. – W ten sposób zabezpieczam się ze wszystkich stron. Jeśli się nam nie powiedzie, nikt nie będzie mógł twierdzić, że powinnam była poprosić o pomoc. A jeśli nie odmówią? Tej możliwości nie można wykluczyć. Ty nie jesteś wojownikiem, a ja potrzebuję żołnierzy, zbrojnych, czarodziejów. Twoje rady są cenne, lecz po prostu trzeba nam wsparcia. Dobrze wiesz, że to nie będzie mała, łatwa bitewka.

Ciężar twoich słów sprawia, że Baltron odpowiada milczeniem. Skupiona na problemie nawet nie zauważasz, że ponura determinacja odmalowuje ci się na twarzy, a twój zwykły grymas wraca na swoje miejsce.

Po zajęciu Miasta wybierz jedną z poniższych opcji:

Opcja 1 – zyskaj:

- Ratusz
- Siedlisko ★
- 30 🍷
- 3 🌿
- Na torze przychodu ustaw „2” 🍄
- Na torze przychodu ustaw „20” 🍷

Opcja 2 – zyskaj:

- Siedlisko ★
- Siedlisko ☆
- 8 🍷
- 8 🍄
- 1 🌿
- Na torze przychodu ustaw „2” 🍄
- Na torze przychodu ustaw „20” 🍷

RZECZY STAŁE I NIEZMIENNE

Ostatniego wieczoru natknęliście się na wiele stosów gnijącego mięsa. Mimo iż zwłoki się nie poruszały, byłaś przekonana, że to pułapka. Nie chcąc ryzykować kolejnej konfrontacji, uwolniłaś gorejące w twojej duszy płomienie, oczyszczając okolicę z przegniłych trupów. Ten pokaz magicznej siły przeraził żołnierzy. Wzdragając się na widok zniszczenia tego, co bez wątplenia stałoby się nieumarłymi, zaczęli cię unikać. Przerazenie w ich oczach mówiło wszystko.

Widok kłębiącego się nad traktem za wami pyłu wyrывa cię z zamyślenia. Przyglądasz się uważnie i wkrótce dostrzegasz galopujących konnych. Śpiesznym krokiem kierujesz się w ich stronę.

Pierwszy z nich był członkiem oddziału, który wysłałaś na zwiady. Tylko on wrócił. Twoje największe obawy zdają się potwierdzać. Plaga nieumarłych przekroczyła granicę i pojawiła się w Tatalii. Nie ma sposobu, by w najbliższym czasie przesłać jakąś wiadomość władcom kraju. Musisz sobie poradzić bez pomocy z ukochanej ojczyzny. Poza tym kilka dni temu pojawił się w pobliżu tajemniczy władca. To nieumarły rycerz na wielkim czarnym rumaku. Wierni zwolennicy spełniają każde jego życzenie i wykonują każdy rozkaz. Rycerz posunął się głębiej w granice Tatalii, a ty wiesz, że nie wróży to dobrze twojej krainie. Trzeba działać szybko.

Mimo tych wieści, to drugi goniec sprawia, że twoje serce na chwilę zamiera. Na jego torbie dostrzegasz bowiem herb Erathii!

Tak szybka odpowiedź może oznaczać tylko jedno. Niecierpliwie otwierasz list, ale już po pierwszej linijce czujesz, jak krew odpływa ci z twarzy.

Z żalem informujemy, iż nie możemy udzielić ci, pani, takiej pomocy. Z powodu nowego, poważnego zagrożenia, nie możemy pozwolić sobie na odesłanie choćby jednego rycerza czy duchownego. Ponieważ niepokoje mają miejsce na granicy erathiańsko-tataliańskiej, byłibyśmy wdzięczni, gdybyś, pani, wraz ze swymi ludźmi, była uprzejma usunąć ową niedogodność. Jest jeden rycerz, którego może uda ci się zwerbować do pomocy. Jest on jeńcem grupy, która nazywa siebie „Plemieniem Nocy”. Jeśli go uwolnisz i okażesz mu niniejszy list, zapewni ci wszelką dostępną pomoc.

Ledwo panując nad płonąca w twym wnętrzu furia, mniesz list i upychasz go do sakiewki. Ci głupcy nigdy nie słuchają! Gdy byłaś zajęta czytaniem listu, zjawił się Baltron. Otworzywszy usta, zawahał się – twoje spojrzenie musiało odpowiedzieć mu na pytanie, które miał zadać. Po chwili zaczął jednak:

– Moja najdroższa młoda wiedźmo... – Już wiesz, że nastąpi pogadanka z cyklu „A nie mówiłem”. – Naprawdę przestrzegałem cię przed błaganiem Erathian o pomoc. Przecież nawet Tatalianie są poza naszym zasięgiem. Jestem prawdziwie zaskoczony, że w ogóle chciało im się coś pisać w odpowi...

– Cisza! – przerywasz mu z wściekłością. – To ja podejmuję tutaj decyzje. Daruj sobie te bzdury w stylu „Przecież ostrzegałem”. Byłam świadoma, że taka może być ich odpowiedź. Skoro zabezpieczyłam się od tej strony, sami możemy zająć się likwidacją tej epidemii nieumarłych na naszej ziemi.

Podczas tej przemowy nieświadomie zaciskasz dłoń, a energia zaczyna się jarzyć wokół ciebie i wić niczym wąż gotowy do uderzenia. Na widok strachu w jego oczach opanowujesz się i przeklinasz go za to, że cię tak rozwścieczył. Chcesz odejść, lecz posłaniec cię zatrzymuje.

– To nie wszystko.

Z przepaszającym wyrazem twarzy wręcza ci drugi, mniej oficjalny, list od erathiańskich lordów z zewnętrznych prowincji. Zauważyli twoje ruchy. Potrzebują pieniędzy na prowadzenie wojny. Zajęci własnymi kłopotami ignorują fakt, że na pograniczu dzieje się coś niedobrego. Wysłannik mówi, że jeśli nie powróci z należną daniną, będzie musiał przekazać erathiańskiej armii, że na tych terenach panoszy się tataliańska wiedźma, a to mogłoby mieć dla ciebie bardzo przykre następstwa. Co za bezczelność! Baltron oddala się bez słowa. Rozkazujesz rozłożyć obóz.

Potrzebujesz chwili na namysł.

Tej nocy twoi własni ludzie trzymali się z daleka od ciebie, pełni lęku przed ognistym czarem. Rankiem ukazał się słup dymu bijącego w niebo. Pośpieszywszy do lasu, aby sprawdzić, co się pali, ujrzałaś wielce zadziwiający widok. Ponurzy żołnierze otaczali stos pogrzebowy, na którym dopalały się zwłoki. Jak widać, oswoili się z ogniem i docenili jego wartość w takiej sytuacji. Gdyby ciała zmarłych nie zostały doszczętnie unicestwione, niewątpliwie pomnożyliby oni szeregi nieumarłych. Tak było lepiej dla wszystkich.

Ta część fabuły odblokowuje dwa warunki zwycięstwa dla scenariusza (by wygrać, musisz spełnić oba):

1. Zbierz:

- 40 
- 20 
- 10 

Jeśli uda ci się tego dokonać, przeczytaj fragment „Polityczne Bagno”. **Uwaga! Stracisz te Zasoby!**

2. Wejź na pole z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Plemię Nocy”, a następnie pokonaj Armię Plemienia Nocy.

Jeśli wypełnisz oba te warunki, przeczytaj fragment „Promyk światła w mroku”.

POLITYCZNE BAGNO

Zaciskając zęby i przeklinając politykę, płacisz daninę. Twoi podwładni, pod czujnym okiem posłańca, raz jeszcze przeliczają skrzynie z kontrybucją dla erathiańskich lordów.

Mając jedno zmartwienie mniej, ruszasz w dalszą drogę. Okolica jednak nie jest zbyt przyjazna. Odór śmierci wypełnia twoje płuca, a rozkład można smakować w powietrzu. Zaraza nieumarłych splamiła tę ziemię, kalając ją tak, że nikt nie będzie w stanie tu żyć. Na mijanym kamieniu dostrzegasz wiadomość: „Strzeż się Plemienia Nocy!”.

Zbierasz żołnierzy i z nową siłą przesyłasz naprzód.

Odłóż do puli Zasobów:

- 40 
- 20 
- 10 

PLEMIĘ NOCY

Przeszedłszy przez niewielką dolinę, żołnierze docierają do zniekanej ziemi, na której stoczono wielką bitwę. Ciała ludzi i koni oraz szczątki uzbrojenia zaścielają całą okolicę jak gorzkie przypomnienie wojny. Nie słychać nic poza dochodzącym spomiędzy okolicznych drzew echem krzyków torturowanych i umierających. Twoi zwiadowcy donoszą o wampirach pożywiających się tymi, którzy przetrwali bitwę. Sterane resztki armii stanowią posiłek bezdusznych stworów. Słychać jeszcze głos jej dowódcy. Sir Michael żyje!

Ruszasz prędko w kierunku, z którego dochodzi jego głos. Jednak gdy mijasz pobliskie zarośla, niewiarygodnie silna ręka chwyta twoje ramię, wstrzymując cię. Zza pleców słyszysz rozbawiony głos:



– Patrzcie, patrzcie, kto to do nas przyszedł! Sądzisz, że dasz nam radę? Dziękujemy, dobrych rad ci u nas dostatek.

Unosisz nieco głowę i widzisz wampira, który jeszcze przed chwilą udawał krzyki Michaela.

– Hej, patrzcie! Pasza przyszła!

Odruchowo skupiasz moc i uwalniasz ją w postaci ognistego podmuchu, zwęglając wszystko za sobą. Z satysfakcją czujesz, jak przy wtórze agonicznego wrzasku uścisk wampira wiotczeje i rozwiewa się w nicość. Widząc to, ich przywódca wychodzi naprzód.

– Co my tu mamy? Wesoła gromada, która przyszła na obiad. Mniam, mniam, to dobrze. Paluszki lizać. Chłopcy, podano do stołu!

Stocz Walkę z Armią Plemienia Nocy. W pierwszej rundzie Walki wszystkie jednostki Wroga otrzymują +2 . Umieść żeton 2  na jednostce Wampirów.

Jeśli zwyciężysz w tej Walce, przeczytaj fragment „Więzienie wampirów”.

WIĘZIENIE WAMPIRÓW

Gdy bitwa wreszcie dobiega końca, zbliżasz się do niewielkiego więzienia, którego strzegły wampiry. Część zamkniętych wewnątrz Erathian jest przykuta do ścian, inni po prostu leżą na ziemi. Wszyscy jednak są poznaczeni śladami kłów.

– Czy jest wśród was Sir Michael?

W odpowiedzi na twoje pytanie rosły mężczyzna występuje naprzód. Pokazujesz mu list, a on, przeczytawszy, przyklęka na jedno kolano.

– Ślubuję wierność własną i moich ludzi.

Zadowolona wyzwalasz ich z niewoli.

PROMYK ŚWIATŁA W MROKU

Dzień był długi i męczący. Podróż przez znajome okolice, zasłane obecnie zwałami gnijących trupów, dała się wszystkim we znaki. Jakby tego nie było dość, zwiadowcy przynieśli więcej złych wieści. Śledzili nieumarłego władcę i w końcu odkryli, kim on jest – jednym z rycerzy śmierci! Jemu podobni wraz z widywanymi w okolicy nekromantami byli za życia wyznawcami kultu, który służył lordowi Haartowi. I wskresili go z martwych. Następnie on z kolei ożywił martwych wyznawców, którzy teraz służą mu z najwyższym poświęceniem.

Z ciężkim westchnieniem kierujesz się do swego prostego namiotu w nadziei na choć kilka godzin snu. Zauważywszy, że kłapa jest podniesiona, ostrożnie wchodzisz do środka, zastanawiając się, czy nieumarli znają pojęcie skrytobójstwa. Jeśli nawet tak jest, to dziś nie poznasz odpowiedzi. Wnętrze namiotu zaścielają dziesiątki kwiatów, wypełniając je niebiańskim aromatem. Oddychasz głęboko i zdajesz sobie sprawę, że nie jest to coś, co mogliby zrobić żołnierze lub Baltron. Chichoty rozlegające się przy wejściu do namiotu zdradzają sprawców. Uratowane ostatnio dzieci obserwują, jak cieszysz się zwykłym zapachem kwiatów wśród koszmarów wojny. Obdarzasz je uśmiechem i przeganasz do łóżek. Przynajmniej tej nocy będziesz spać spokojnie i śnić jedynie o własnym dzieciństwie.



2. POCHÓD NIEUMARŁYCH

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Cytadela



Bohater frakcji: Wybierz – Adrienne albo Wystan

Armia frakcji: Grupa Gnolli

Zasoby początkowe: 10 , 3 , 1 ,
dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  Dodaj do swojej armii Garstkę Jaszczuroludzi, Garstkę Oślizgów Smoczych i Garstkę Bazyliszków.
-  Dodaj do swojej armii Garstkę Kuszników, Garstkę Gryfów i Garstkę Krzyżowców.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohater Wroga: Nagash




Armia Wroga: Grupa Rycerzy Grozy, Grupa Wampirów, Grupa Upiorów, Grupa Liczy

Talia Wroga: 1 × karta Mocy, 6 × karta Magii, 3 × karta Umiejętności

Talia Zakłęt Wroga: 2 × Magiczna Strzała, 2 × Klątwa, 2 × Spowolnienie

Umiejętność: karta Zdolności „Talent Magiczny”*

Uwagi: Przygotuj karty Zombie, Szkieletów i Upiorów do późniejszego użycia w scenariuszu.

*Jeśli dobierzesz kartę Umiejętności dwa razy z rzędu albo jeśli w talii Zakłęt Wroga nie ma już żadnych kart, należącej do gracza jednostce z najmniejszą liczbą  zadaj  równe .

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:



1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Cytadela (S5)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  3 × Cytadela (F13, F14, F15)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

-  2 × Lochy (N2, N5)
-  2 × Cytadela (N9, N10)




Kafelek Początkowy oraz oba kafelki Bliskie Lochów są już odkryte.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Cytadeli.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Cytadeli obowiązują następujące zasady:

-  Za pierwszym razem gdy odkryjesz kafelek Bliski Cytadeli z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Zgubne wybory...”.
-  Nie możesz wejść na pole z Obeliskiem, póki nie **Oflagujesz** wszystkich Kopalń i Osad, oprócz tych, które znajdują się na kafelkach Bliskich Lochów.
-  Wejście na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Cytadeli teleportuje twój Bohater na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Lochów.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Oflaguj (oznacz kostką swojej frakcji) wszystkie Osady i Kopalnie na Mapie.

Przegrana: Przegrywasz, jeśli do końca 12. rundy nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa.

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Cień Rycerza Śmierci”.
- Za każdym razem gdy wywołasz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zastąp pierwszą dobraną ★ jednostkę Garstką Szkieletów.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Urodzinowe utrapienie”.
- Poczynając od tej rundy, poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).
- Za każdym razem gdy wywołasz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zastąp pierwszą dobraną ★ jednostkę Garstką Zombie, a drugą dobraną ★ jednostkę – Garstką Szkieletów.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Prezent urodzinowy”.
- Za każdym razem gdy wywołasz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zastąp pierwszą dobraną ★ jednostkę Garstką Zombie, a pierwszą dobraną ★ jednostkę – Grupą Upiorów.

12. runda:

- Jeśli nie udało ci się pokonać Armii Wroga przed końcem tej rundy – wszystko stracone! Przegrywasz!

Jeśli odkryjesz kafelek Bliski Cytadeli z Obeliskiem:

- Przeczytaj fragment „Zgubne wybory...”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Ostatki”.



CIEŃ RYCERZA ŚMIERCI

Uwolnwszy pogranicze erathiańsko-tataliańskie od nieumarłych, zapuszczasz się dalej w głąb Tatalii pełna obaw, co napotkasz. Wraz z zakończeniem wojny domowej, wyznawcy nekromanckiego kultu lorda Haarta zniknęli. Jednak wygląda na to, że jakoś udało im się przetrwać i ożywić swego mentora. Teraz jako rycerz śmierci nieumarły lord Haart ciągnie przez Tatalię, tworząc potworną armię żywych trupów.

„Jeśli mam kontynuować polowanie na tego nieżywego wojownika, będę potrzebowała pomocy. Mam nadzieję, że mój lud wykaże się rozsądkiem i nie wzgardzi kimś, kto włada magią ognia...” – Pograżona w tych mrocznych rozmyślaniach próbujesz zapaść w sen. Ale gdy tylko zamykasz oczy, Baltron wpada do twojego namiotu.

– Adrienne! Mamy kłopoty z ludźmi! Chodź szybko!

Pośpiesznie i po omacku narzucając na siebie ubranie, wychodzisz na zewnątrz, prosto w środek zamętu. Tatalianie i Erathianie biją się, zaciekle walka na pięści ogarnęła cały obóz!

– Przestać natychmiast! – niesie się twój mocny głos, lecz nikt go nie słucha. Krzyczysz jeszcze raz – na próżno.

Wiedząc, że kolejny okrzyk doprowadzi jedynie do bólu gardła, z głębi swego umysłu przyzywasz gniew potrzebny do wyzwolenia potęgi ognia. Całe niebo staje w płomieniach, a twoi ludzie szybko rozbiegają się w poszukiwaniu kryjówek.

Gdy przemierzasz obóz, próbując znaleźć winnych, żołnierze, czekając, aż ochłoniesz, przezornie trzymają się od ciebie z dala. Podżegacze szybko wpadają w twoje ręce. Już dwukrotnie karałaś dwóch gorącogłowych kawalerzystów za obrazę gorgon walczących w twojej armii – próbowali ich dosiadać. Teraz jeden z awanturników leży martwy. Odkrył, dlaczego nie należy patrzeć prosto w oczy tym potężnym istotom. Mierząc zimnym spojrzeniem drugiego kawalerzystę, bez słowa podnosisz go jedną ręką za gardło.

– Nie. Będzie. Więcej. BURD! – syczysz przez zaciśnięte zęby.

Cały obóz podskakuje, gdy podkreślasz ostatnie słowo niewielką ognistą eksplozją z wolnej dłoni. Kawalerzysta będzie musiał zmienić pludry. Rzuciwszy go na ziemię, kierujesz się na powrót do swego namiotu. Pojawia się Baltron z dalszymi złorzeczeniami. Opatruje rannych i zajmuje się spaleniem martwych.



Niestety to jednak nie koniec tego kiepskiego dnia. Przed wejściem do namiotu czekają na ciebie zwiadowcy z wieściami. I nie należą one do najlepszych.

Pierwszy, który wrócił, nie zdołał zająć zbyt daleko, gdy natknął się na grupy nieumarłych. Wydaje się, że poczynaniami rycerza śmierci kierował wieki geniusz. Pozostawił on część swych oddziałów, by strzegły wszelkich siedlisk w regionie. Gdy z każdym tygodniem pojawiali się nowi rekruci gotowi do walki o Tatalię, nieumarli mieli atakować. Dzięki potężnym czarom sama obecność nieumarłych w okolicy sprawiała, że polegli Tatalianie powstawali, by pomnożyć szeregi wroga. W ten sposób armia rycerza śmierci miała powiększać się każdego tygodnia i wkrótce stałaby się nie do zatrzymania. Kilku następnych zwiadowców doniosło, że metoda ta była stosowana powszechnie. Musisz oczyścić kraj z nieumarłych i uwolnić Tatalian z ich kościstego uścisku.

URODZINOWE UTRAPIENIE

Dziś jest bardzo przygnębiający dzień. Dzień twych urodzin. W przeciwieństwie do wielu ludzi nie możesz obchodzić ich w gronie rodziny ani nawet w towarzystwie rodaków. Niepostrzeżenie oddalasz się w kierunku lasu, by zażyć samotnej przechadzki i porozmyślać. Spokojny dzień bardzo by ci się przydał, lecz będziesz musiała zadowolić się tylko kilkoma porannymi godzinami. A przynajmniej tak ci się wydawało, póki nie usłyszałaś znajomego głosu swojego doradcy:

– Moja pani, mamy kłopoty. – Odwracasz się do niego, próbując zachować kamienną twarz. – W okolicy pojawiła się inna wiedźma, aby nam dopomóc. Była zadowolona z tego, że część z nas zabrała się już do oczyszczania Tatalii z tej zarazy, dopóki nie dowiedziała się o tobie, Adrienne. Kiedy usłyszała, że posługujesz się magią ognia, odeszła i udała się do władców, aby donieść im o twoich bezceństwach. Jej obawy mogą zniweczyć nasze wysiłki.

Twarz Baltrona jest poważna. To dobry pomocnik, uczciwy i szczerzy. Czekasz na te złe nowiny. Zawsze jakieś są.

– Jeśli naprawdę postanowiła dotrzeć do władców, podróż zajmie jej kilka tygodni. Potem będzie musiała zaczekać na okazję przedstawienia im swej sprawy. A ponieważ nadchodzi Festiwal Życia w Krewlodzie, będą czekać na to, kto zostanie królem. Do chwili mianowania nowego pana Krewlodu nasi władcy będą woleli utrzymywać poważne siły na pograniczu. – Doradca milknie na chwilę, niby czekając na twoją reakcję, ale po chwili ciągnie dalej. – Jednak gdy to wszystko minie, władcy poświęcą uwagę tobie.

Jeśli nasza misja się nie powiedzie, obciążą tym ciebie, nawet gdy nie będzie w tym twojej winy. Używasz magii ognia, więc Tatalianie będą cię unikać aż do chwili, gdy ich życie znajdzie się w niebezpieczeństwie.

Baltron spluwa na ziemię, co najdosadniej wyraża jego wzdętą wobec uczuć, jakie jego własny lud żywi względem magii ognia. Przecież tylko dzięki tej wiedzy byliście w stanie oczyścić pogranicze z nieumarłych, a teraz też uwolnić mieszkańców. Jakże krótką mają pamięć! Mimo to wiesz, że gdy tylko nowy król Krewlodu zostanie wybrany, a władcy będą mieli wolne ręce, wszystkie oczy zwrócą się w twoją stronę. Czas ucieka.

– Do tej pory powinniśmy być już daleko, oby na tropie prawdziwego zagrożenia.

– Masz rację, przyjacielu. Ale wybór źródła mocy to moje własne brzemię. Nie musisz brać tego na siebie – mówisz, z góry wiedząc, co powie.

– Bzdura, dobrze o tym wiesz. – Jego słowa wywołują cień uśmiechu na twoich ustach. – Teraz powinniśmy wrócić do bardziej palących problemów. Od ocalałych słyszeliśmy niepokojące doniesienia. Ponoć, chcąc uciec śmierci, część ludności postanowiła szukać schronienia w pobliskich pieczarach... Niestety nieumarli podążyli tam za nimi. Musimy zniszczyć te wynaturzenia, zanim będzie za późno.

Kiwasz głową, zgadzając się z nim. Ten dzień jest wystarczająco kiepski sam z siebie. Tym bardziej potrzebujesz chwili spokoju. Baltron odchodzi, a ty przysłuchujesz się, jak jego kroki cichną w oddali. Nareszcie sama. Nawet jeśli tylko przez chwilę.

PREZENT URODZINOWY

– Proszę wybaczyć, pani – jeden z twoich poruczników podchodzi do ciebie z szacunkiem, świadom twego podłego nastroju w ostatnich dniach. – Wiemy, że kilka dni temu były twoje urodziny. Mamy coś dla ciebie, pani.

Z ciekawością przyjmujesz od niego zwój pergaminu. Okazuje się, że to kopia listu tej obcej wiedźmy, o której wspominał Baltron. Jest zaadresowany do władców Tatalii.

Sytuacja jest krytyczna. Atakują nas nieumarli. Wszystkie wioski w okolicy zostały zniszczone. Jest nas niewiele, a wróg jest od nas co najmniej dwukrotnie liczniejszy. Potwierdziły się pogłoski o tym, że lord Haart wrócił z grobu, a wraz z nim jego wyznawcy i upiorna armia liczy oraz rycerzy śmierci. Palą mokradła i będą to robić, aż nic na nich nie pozostanie. Pomóżcie nam albo spłonie cała Tatalia.

Tiva

Po otrzymaniu tej wiadomości władcy nie będą mieli innego wyjścia, jak tylko zbadać, co się dzieje. Gdyby lord Haart naprawdę powrócił na świat, byłby ważniejszy od wiedźmy posługującej się ogniem. Władcy będą mieli się czym zająć – przynajmniej chwilowo.

Uwielbiasz swój prezent urodzinowy.

ZGUBNE WYBORY...

Ten rycerz miał sporą przewagę czasową nad tobą i twoimi oddziałami – i raczej jej nie marnował. Jeszcze nie tak dawno wznosiły się wokół wypalone ruiny. Teraz ziemia podnosi się ze zgliszcz, choć trzeba trochę czasu, aby bujne trzęsawiska uleczyły ten kraj. Na razie w pewnych miejscach zaczynają szybko wzrastać drzewa i krzewy, choć inne okolice są wciąż nieco ogołoczone. Twój porucznik pyta, dlaczego się uśmiechasz.

– Trudno jest spalić mokradła, wszak błocko i woda gaszą płomienie. Pożary strawiły ogromne połacie lasów, lecz ziemia leczy rany szybciej, niż mogliby się spodziewać. Tylko obcy nie rozumieją, jak prędko nasze bagna wracają do siebie.

Nagle twój uśmiech przekształca się w grymas zgrozy na widok starego przełazu prowadzącego pod ziemię. I stosów rozkładających się ciał przy jego wejściu. To tutaj wielu Tatalian schroniło się pod ziemią. Teraz musisz ich uratować, bo nieumarli bez wahania za nimi podążyli.

Po wejściu uszu twych dobiega niesione tunelami upiorne wycie. Jednak echo i rozmiar tych jaskiń sprawiają, że nie potrafisz określić, skąd ono dochodzi. Nieumarli mogą równie dobrze być o dzień drogi stąd, jak i czaić się w cieniach za pierwszym zakrętem. Dostrzegłszy strach wkradający się w serca twoich żołnierzy, mijasz ich i ruszasz przodem. Każda cząstka ciebie każe ci zawrócić i skryć się gdzieś. Wiesz jednak, że nie możesz sobie na to pozwolić. By mogła za tobą podążać, twoja armia potrzebuje nieustraszonej przywódczyni. Czerpiesz ze swej mocy i oświetlasz nią drogę przed wami. Przyśpieszasz kroku w nadziei, że uda ci się zostawić niepokój za sobą. Wkrótce wszyscy żołnierze idą w twoje ślady.

Po tej części fabuły będziesz mieć dwie lokacje do **Oflagowania** kostką swojej frakcji. W drugiej lokacji, zamiast walczyć ze zwykłą armią Jednostek Neutralnych, stoczysz walkę z Armią Nagasha. Dodaj karty Muru i Bramy do jego części planszy Walki. Jeśli rozgrywasz ten scenariusz na poziomie Trudnym albo Niemożliwym, dodaj też kartę Wieży Łuczniczej.

Jeśli zwyciężysz w tej Walce, przeczytaj fragment „Ostatki”.

OSTATKI

Bitwa była długa i męcząca. Twoi żołnierze rozproszyli się – część szuka niedobitków, a reszta, walcząc ze zmęczeniem, rozbija tymczasowe obozowisko. Nie wyglądają wiele lepiej od nieumarłych, z którymi walczyli jeszcze kilka chwil temu. Przeszukując okolicę, w jednym z wąwozów znajdujesz setki przerażonych gnolli. Nie odważyły się wyjść, póki potwory nie zostały zniszczone. Widząc, że zagrożenie minęło, witają cię radośnie. Wydaje się, że udało ci się ocalić choć część swego ludu.

Na tyłach słyszysz poruszenie. Odwracasz się i dostrzegasz pędzącego do ciebie gońca. Mężczyzna wręcza ci oficjalną odpowiedź na list Tivy. Decyzja władców może zmienić tę sytuację w jeszcze gorsze bagno.

Tivo,

Zbadaliśmy sytuację. Ponad wszelką wątpliwość Tatalię pali lord Haart ze swymi poplecznikami, a nie wiedźma ognia. Wszelkie przyszłe doniesienia na jej temat zostaną rozpatrzone w późniejszym terminie. Bezwłocznie wyślemy pomoc. Kontynuuj swoją chwalebą działalność.

Władcy

Wybuchasz gromkim śmiechem.





KAMPANIA CYTADELI – IGRANIE Z OGNIEM

3. SPALENIE TATALII

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA






Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Cytadela

Bohater frakcji: Wybierz – Adrienne albo Wystan

Armia frakcji: Grupa Gnolli, Garstka Jaszczuroludzi

Zasoby początkowe: 15 , 6 , 1 , dodatkowo +5 do produkcji  oraz +1 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Dodaj do swojej armii Grupę Oślizgów Smoczych i Garstkę Bazyliszków.
- Dodaj do swojej armii Grupę Kuzników i Garstkę Krzyżowców.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Pierwszy Wyznawca lorda Haarta, Drugi Wyznawca lorda Haarta, lord Haart

Armie Wroga:

- **Armia Pierwszego i Drugiego Wyznawcy lorda Haarta:** Grupa Zombie, Grupa Wampirów, Grupa Liczy, Garstka Rycerzy Grozy
- **Armia lorda Haarta:** Grupa Czarnych Smoków, Grupa Rycerzy Grozy, Grupa Upiornych Smoków, Grupa Liczy

Talia Pierwszego i Drugiego Wyznawcy lord Haarta:
2 × karta Mocy

Talia lorda Haarta: 6 × karta Mocy, 3 × karta Magii,
2 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Wroga: 2 × Klątwa, 1 × Spowolnienie

Umiejętność lorda Haarta: karta Zdolności „Atak”

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Cytadela (S5)

4 × kafelek Daleki (II–III):

- 4 × Nekropolia lub Cytadela (wybierz losowo z: F1, F4, F7, F13–F15)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Nekropolia (N1, N4)
- 2 × Cytadela (N9, N10)

Dodatkowo, do wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza, przygotuj:

- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) ze Smoczą Utopią na środku (C1)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW


Obaj Wyznawcy lorda Haarta reprezentowani są przez figurki frakcji Nekropolii i będą się pojawiać na zablokowanych polach kafelków Bliskich wskutek wydarzeń czasowych.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Cytadeli.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Cytadeli obowiązują następujące zasady:

- Poziom trudności wszystkich Walk na Mapie jest większy o 1 (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).
- Bohaterowie Wroga poruszają się zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.
- Jeśli Bohater Wroga znajduje się na zablokowanym polu, możesz na nie wejść.

- Gdy pokonasz Armię Bohatera Wroga, zyskujesz 2 .
- Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk, wywołuje wydarzenie specjalne fabuły.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Odwiedź oba Obeliski i pokonaj wszystkie trzy Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Stracisz kontrolę nad swoim Miastem frakcyjnym.
- Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
- Nie zdołasz pokonać wszystkich Armii Wroga do końca 14. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Pora błogosławieństw”.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Zewsząd armie”.
- Odkryj wszystkie nieodkryte kafelki Bliskie po prawej stronie Mapy.
- Umieść figurkę Pierwszego Wyznawcy lorda Haarta na wysuniętym najbardziej na prawo zablokowanym polu kafelka Bliskiego.

9. runda:

- Przeczytaj fragment „Czterech jeźdźców”.
- Odkryj wszystkie nieodkryte kafelki Bliskie po lewej stronie Mapy.
- Umieść figurkę Drugiego Wyznawcy lorda Haarta na wysuniętym najbardziej na lewo zablokowanym polu kafelka Bliskiego.

14. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa – wszystko stracone! Przegrywasz!

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Umrzeć jako bohater albo...”.



OPOWIEŚĆ

PORA BŁOGOSŁAWIENSTW

– Nie wierzę... – mamroczesz do Baltrona z pokrytej mchem podłogi namiotu, na której rozłożyłaś mapy regionu.

Najświeższe raporty o ruchach wojsk lorda Haarta nie mają sensu. Zwiadowcy donoszą, że rycerz śmierci pomaszzerował na północny zachód i zatrzymał się nad wybrzeżem. Stoi tam. I nic nie robi, tylko stoi.

– Nie wiem, ile ze swego zwykłego życia pamiętają umarli. Lecz nawet jeśli Lord Haart miał jakieś wspomnienie Tatalii, nie przydało mu się na nic – ciągniesz dalej. – Mam go w matni.

Baltron kiwa głową, po czym natychmiast otwiera usta, jakby tylko czekał na odpowiedni moment:

– Niestety...

– Niestety morale armii jest niskie – kończysz jego myśl. – Mój lud nie może ścierpieć więdźmy w roli wodza!

Wychodzisz na chwilę przed namiot, by spojrzeć na swoje oddziały. Gnolle rozpały mokre drewno i pokazały ludziom sir Michaela kilka sztuczek znanych tylko mieszkańcom Tatalii. Mimo dużej dozy nieufności odważyli się w końcu spróbować tego sposobu, by rozpały własne ognisko. Ich wysiłki nie były daremne. Udało im się wykrzesać całkiem sporo śmiechu. Pora deszczowa nadeszła i skąpała las w swojej miłości. Uśmiechasz się do siebie.

– Na szczęście... jeszcze większym wstrętem napawa ich perspektywa przeistoczenia się w nieumarłych.

– Wyrwanie Tatalii z kościstego uścisku śmierci nie będzie łatwe... – Baltron dramatycznie zawiesza głos, jakby w oczekiwaniu na twoją odpowiedź. Nie widząc jednak żadnego entuzjazmu, chichocze i mówi dalej – ...ale szczęście zdaje się nam sprzyjać. W okolicy żyją dwie Jasnowidzące posiadające starożytną wiedzę o tajemnych rytuałach i zaklęciach, które mogłyby nam się bardzo przydać. Powinniśmy poszukać ich chat, by znaleźć Księgi Magii Ognia i Ziemi.

– Miejmy nadzieję, że zechcą pomóc więdźmie ognia – wzdychasz do siebie.

Twój Bohater natychmiast zyskuje 1 poziom Doświadczenia – Przeszukaj (2) talię Zdolności.

Jeśli wejdiesz na pole z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Księga Magii Ziemi”.

ZEWSZĄD ARMIE

Wierni swemu słowu władcy przysyłają pomoc. Trochę żołnierzy gromadzi się już, wracając do domu z pogranicza. To twardzi, zaprawieni w boju weterani, gotowi do walki. Kiedy ty przyglądasz się zbierającym się oddziałom, przybywa posłaniec z wiadomościami z kilku miast, którym udało się przetrwać ataki. Jednak nie utrzymają się zbyt długo. Nieumarli lorda Haarta zdziesiątkowali ich garnizony. Mieszkańcy błagają cię, abyś im pomogła, zanim sami zasilą szeregi nieumarłych. Choć w raporcie podana jest jedynie ostatnia znana pozycja armii lorda Haarta, doniesienia o poczynionych przez nią zniszczeniach pozwalają ci z dość dobrym przybliżeniem określić, dokąd zmierza. Idzie wprost na ciebie.

Wybierz jedną z opcji:

Opcja 2 – zyskaj:

● Garstkę Gorgon

● 5 

Opcja 2 – zyskaj:

● Garstkę Kapłanów

● 5 

Opcja 3 – zyskaj:

● 15 

CZTERECH JEŹDŹCÓW


Do obozu dociera czwórka jeźdźców zwinnie poruszających się po mokradłach. Każdy konny prowadzi dwa luzaki obciążone wielkimi sakwami. Przybysze sprawnie zsiadają i ściągają sakwy, które ciężko opadają na ziemię. Szybki rzut oka ujawnia upchane w nich zapasy.


– Witaj, Adrienne – odzywa się jeden z jeźdźców. – Przynosimy wieści od władców. Nie mogą w tej chwili posłać ci wojsk, ale dają ci surowce, by pomóc w rozbudowie tutejszych miast i umocnień...

W międzyczasie do obozu przybywają zwiadowcy z informacją o kolejnej armii maszerującej w waszym kierunku.

Wybierz jedną z opcji:


Opcja 1 – zyskaj:

● 15 

● 4 

● 4 

Opcja 2 – zyskaj:

● 10 

● 6 

Gdy pokonasz obie Armie Wroga na Mapie, twój Bohater może stanąć do ostatecznej Walki. By to zrobić, musi dotrzeć na prawy górny kafelek Mapy i wydać 1 PR, by dołożyć kafelek Centralny (str. 19 *Księgi Zasad* – Dokładanie kafelków Mapy). Możesz obrócić go w dowolny sposób, byle był połączony z Mapą. Na ten kafelek możesz wejść, tylko jeśli twoi Bohaterowie odwiedzili oba Obeliski na Mapie. Gdy wejdiesz na środkowe pole kafelka Centralnego, przeczytaj fragment „Jak w pułapce mysz nieumarła” i stocz Walkę z Armią lorda Haarta.

KSIĘGA MAGII ZIEMI

Przed tobą, w otoczeniu soczyście bujnej roślinności, stoi stara chatka. Całą jej powierzchnię pokrywają mchy i porosty. Ostrożnie zbliżasz się do drzwi. Wewnątrz, na bujanym fotelu nieopodal kominka, siedzi wiekowa Jasnowidząca. Głębokie bruzdy na jej obliczu tak bardzo przypominają ci lico jej chaty, że zaczynasz się zastanawiać, czy i jej twarzy nie porosły mchy. Gdy tylko pomyślałaś, że kobieta może być martwa, jej oczy otwierają się.

– Czekałam na ciebie – skrzeczy, wbijając swe spojrzenie prosto w ciebie.

– Więc wiesz, po co przysłam.

– Słyszałam o twoich potrzebach, ale mam także własne. Potrzebuję dobrej ochrony, jeśli mam opuścić mój dom, pozbywszy się mego jedyne go zabezpieczenia, Księgi Magii Ziemi.

Zaczynasz przeglądać swój dobytek.

Wybierz jedną z opcji:

● Usunąć z ręki Artefakt z symbolem .

● Usunąć ze swojej armii jedną  jednostkę.

Jeśli nie możesz wykonać żadnej z tych akcji, wróć tutaj, gdy będziesz w stanie to zrobić.

Po spełnieniu powyższego warunku umieść na tym polu kostkę swojej frakcji. Od tej pory, za każdym razem gdy odwiedzisz to pole, możesz Usunąć z ręki 1 kartę Artefaktu, aby dobrać 1 nową kartę Zaklęcia.

Jeśli wejdiesz na kolejne pole z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Księga Magii Ognia”.

KSIĘGA MAGII OGNI

Drogę lorda Haarta i jego nieumarłych popleczników wciąż znaczą ślady zniszczenia, choć ziemia powoli wraca do życia. Tu i ówdzie góry są pokryte niewielkimi plamkami zieleni. Dzięki zadziwiającym zdolnościom regeneracyjnym mokradła Tatalii wkrótce całkowicie podniosą się ze zgliszcz. Wiesz jednak, że jeśli lord Haart i jego kompani nie zostaną wnet unicestwieni, przekształcą piękne trzęsawiska w całkowicie nagą krainę nieumarłych. Nawet roślinność na podmokłych terenach nie rozrośnie się na powrót, jeśli będzie systematycznie niszczona.

W oddali, pośród odżywiającej przyrody, dostrzegasz kolejną chatkę Jasnowidzącej. Jej osobliwy wygląd przywodzi ci na myśl olbrzymią wydrażoną pieczarkę, z której ktoś zrobił sobie dom. Baltron rzuca się do niej biegiem, zostawiając cię w tyle. Kiedy więc wreszcie tam docierasz, rozmowa trwa w najlepsze.

– Aby ukończyć moją Księgę Magii Ognia, potrzebuję Miecza Ognia Piekielnego – chrypi stara wiedźma. Choć wcale nie wygląda na młodszą, kobieta zdaje się znacznie żwawsza od poprzedniej wieszczki.

– Śpieszyliśmy się tu, wiedząc, że masz Księgę Magii Ognia. Na tych błockach nieumarłych jest niemal tyle, ile komarów, nie mamy czasu się ceregelić. Poza tym potrzebujesz miecza... do stworzenia magicznej księgi?!

– To moja własność i ja decyduję, kiedy jest gotowa. Miecz Ognia Piekielnego. Przynieś mi go, a ja...

– Jak chcesz piekła, mogę ci je zgotować – chłodny ton twojego głosu niepokojąco podkreśla gwałtowność, z jaką płomienie rozpalają się w twojej dłoni...

– Jjjj... ja zawsze chętnie ponegocjuję – odpowiada starszuszka, nie mogąc oderwać oczu od ognistej sfery gęstniejącej w twoich dłoniach.

Wybierz jedną z opcji:

● Usunąć z ręki jedną kartę Reliktu.

● Odłóż do puli Zasobów 4 .

Jeśli nie możesz wykonać żadnej z tych akcji, wróć tutaj, gdy będziesz w stanie to zrobić.


Po spełnieniu powyższego warunku umieść na tym polu kostkę swojej frakcji. Od tej pory, za każdym razem gdy odwiedzisz to pole, możesz Usunąć z ręki 1 kartę Artefaktu, aby dobrać 1 nową kartę Zaklęcia.

JAK W PUŁAPCE MYSZ NIEUMARŁA

Już od wielu dni podróżujecie w chmurach gęstego dymu. W końcu niekontrolowane pożary przygasają, dym rzadnie i możesz ocenić rozmiary zniszczeń. Tak oto lord Haart wypalił swoją drogę przez Tatalię, tworząc armię z ożywionych nieszczęśników, którzy zginęli w płomieniach. Odór spalonych ciał kłuje cię w nozdrza. Naprzeciwko twoich wojsk stoi lord Haart, za nim zaś niewzruszona armia nieumarłych. Osobiście prowadzi ich do boju. Nie trzyma bezpiecznego dystansu. Nie ucieka. Spowity złowieszczą aurą niczym opończę, dumnie dosiada karego konia. Zupełnie jakby śmierć pozwoliła mu zachować majestat... Ileż musiał go mieć, zanim przeszedł na drugą stronę...

„Ale dlaczego nie uciekł?” – zastanawiasz się. –
„Czemu pozwolił się zapędzić w kozi róg? Duma? Wypaczone wspomnienie rycerskiego kodeksu? A może coś zgoła innego?”

Odsyłasz Baltrona, by przygotował oddziały do ataku. Ty zaś wyciągasz obie Księgi Magii i dźwigasz po jednej w każdej dłoni, dzielisz się z nimi odrobiną swojej mocy. Księgi otwierają się. Powietrze zdaje się gęstnieć od ich potęgi. Twoja armia rusza na wroga, a ty zaczynasz tkać zaklęcie.

W pierwszej rundzie tej Walki możesz rzucić po jednym zaklęciu ze Szkoły Magii Ziemi i Ognia. Zaklęcia te nie wliczają się do limitu. Oba rzucane są z maksymalną , a po rzuceniu, zamiast trafiać na stos kart odrzuconych, wracają na twoją rękę. Po pokonaniu Armii Wroga przeczytaj część „Umrzeć jako bohater albo...”.

UMRZEĆ JAKO BOHATER ALBO...

Oczyściwszy ziemię z nieumarłych, każesz swoim żołnierzom złożyć zwęglone szczątki lorda Haarta do ziemi, gdzie jego miejsce. Po wykonaniu zadania odchodzą, nawet raz nie odwracając się za siebie. Bez modlitwy. Bez żałoby.

Wkrótce zostajesz sama. Jak zwykle.

Spoglądasz na mogiłę lorda Haarta, na naprędce usypany kopiec. Doskonale zdajesz sobie sprawę, że był jednym z największych rycerzy Erathii. Ale był też związany z nekromantycznym kultem. Jak będą go pamiętać? I dlaczego się zatrzymał? Nigdy pewnie nie poznasz odpowiedzi na te pytania, ale cieszysz się, że to zrobił.

– Gdy jutro się zbudzę, ten koszmar będzie skończony zarówno dla mnie, jak i dla Tatalii i jej ludu – szepczesz sama do siebie. – Nie wiem, czy pochowałam bohatera... czy łotra. Podczas mych podróży słyszałam wiele opowieści o nim i jego szaleńczej brawurze oraz ostatecznym upadku. Teraz mam własną opowieść.

Odwracasz się i oddalasz powoli. Mijasz pole bitwy. Wszyscy są zajęci pomaganiem rannym i opłakiwaniem poległych towarzyszy. Niektórzy po prostu leżą na ziemi, wpatrując się w pustkę.

Kilka chwil później znikasz w kojących objęciach pobliskiego lasu. Ale nawet tam nie daje ci spokoju jedna myśl:

„Gdy to ja udam się na wieczny odpoczynek... jak będą mówić o mnie... wiedźma ognia w krainie wody i ziemi... czy bohaterka, która ocaliła swój kraj?”





LOKACJE NA MAPIE

MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

To jest pole początkowe gracza. Korzyści płynące z zajęcia Miasta znajdziesz w opisie scenariusza.

OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy Oflagujesz Osadę, możesz wybrać jedną z kilku nagród. Jeśli zajmiesz Osadę, która nie była wcześniej własnością innego gracza, otrzymujesz dodatkową nagrodę (str. 25 *Księgi Zasad* – Osady).

UCZONY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć 1 kością Ataku. Zależnie od wyniku, wykonaj jedną z poniższych akcji:

- **+1** – Dobierz kartę Statystyk wybranego typu albo Usuń kartę Statystyk z ręki.
- **0** – Dobierz 2 karty Zdolności, jedną zatrzymaj, a drugą odrzuć.
- **-1** – Dobierz 2 karty Zaklęć, jedną zatrzymaj, a drugą odrzuć.



Zasady: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Korekta wersji angielskiej: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

Projekt graficzny i redakcja techniczna: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Projekt pudełka i okładek książek: Iana Vengerova

Ilustracje: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Rzeźby figurek: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Kierownictwo projektu: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Michał Pawlaczyk

Kierownik studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic – zespół IP (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

Jon Van Caneghem oraz New World Computing – oryginalni twórcy „Heroes of Might & Magic”

Testy gry i konsultacje:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona „Ivicia” Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek „KIRA” Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki,

Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol „Hadesto” Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz „Student” Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Konsultacja fabularna: Mateusz Bąk, Rafał „Dark Dragon” Mońka (Acid Cave), Mateusz „Hellburn” Jarosz (Jaskinia Behemota)

Podziękowania za inspiracje i fluffy niektórych kart

Astrologowie Ogłaszają: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio.

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2022 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Komponenty drukowane wykonano w Chinach. Figurki wykonano w Chinach. Wyprodukowano w Chinach, dystrybucja: Archon sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft i logo Ubisoft są zarejestrowanymi lub niezarejestrowanymi znakami handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME